



Jornada do Herói e Construção de Personagens



onstrução e Definição de Persona

A persona é um aprofundamento do seu público-alvo, entrando na realidade do indivíduo para quem se destina o sistema, aplicativo ou game, buscando entender os comportamentos, rotinas e cotidiano do usuário, do jogador, do consumidor. Esse aprofundamento é essencial para entender a mente e a vida desse indivíduo que se transforma em foco de estudo em relação ao produto, serviço, marca, sistema, game, ou seja, ao projeto em estudo. Entender a persona do seu jogador é entender se o seu jogo vai ter consumo, se vai ter jogador e, portanto, se fará sucesso. Para exemplificar o que é a definição de público-alvo e persona**,** podemos usar o exemplo do jogo de tabuleiro Banco Imobiliário que destina o seguinte perfil para o seu público-alvo:

- **Público – Alvo** - crianças em ambos os gêneros (masculino e feminino), que possuem idade entre 5 até 10 anos, que sejam alfabetizadas e saibam realizar operações matemáticas.

Para definir a persona**,** é indicado um aprofundamento na mente, na vida e na história desse potencial indivíduo, que pode ser fictício ou real, a fim de avaliar o estudo sobre o projeto. Seguindo o mesmo exemplo para identificação da persona para o jogo de tabuleiro do Banco Imobiliário:

- **Persona:** Cleber, cinco anos, morador do bairro de São Cristóvão, Rio de Janeiro, está no segundo ano, estuda numa escola bilíngue, gosta de práticas esportivas, e nas horas vagas gosta de jogar jogos de tabuleiro e games.

Dessa maneira, entendemos a diferença entre o público-alvo e a definição de persona. Podemos dizer:



- **Público – alvo –** é a definição do público, seguindo uma avaliação econômica, política, educacional, trabalho e consumo;

- **Persona –** é o aprofundamento mais nichado de público, individualizando o indivíduo, identificando o nome, o gênero, o comportamento, as rotinas, o dia a dia, o trabalho, a prática de esportes, entre outras indicações, que melhoram o entendimento da pessoa que estuda para o projeto de game, podendo ser fictícia ou real.

Criação de Persona de Games

Para podermos definir o perfil da persona de um game, é preciso investigar os comportamentos, rotinas e o dia a dia de um futuro indivíduo que vai ser estudado. Para poder ajudar a avaliar essa persona, precisamos saber as perguntas certas para a avaliação, considerando as seguintes palavras: quem, o quê, onde, como, quando e porque. Assim, podemos começar a formular as perguntas para poder identificar a persona de um projeto de games. A partir do ponto de entendimento de formulação das perguntas, precisamos destacar os seguintes tópicos para a avaliação:

- Nome ou Apelido;

- Gênero;

- Idade;

- Escolaridade;

- Trabalho;



- Hobbies;
- Hábitos diários;
- Hábito de entretenimento;
- Hábitos familiares;
- Leitura;
- Filmes;
- Games;
- Quanto tempo joga;
- Qual aparelho ou dispositivo utiliza para jogar;
- Como consome games.

A partir desses tópicos, são formuladas as perguntas para a construção de um questionário destinado a estudar o futuro perfil da persona do seu projeto de game.

Desenvolvimento de Modelo Conceitual

O modelo conceitual consiste em *concepts arts* do projeto do jogo, que passa pela formulação dos primeiro esboços de desenho para o estudo aprimorado e construção das ilustrações finais para o desenvolvimento do game. O modelo conceitual destaca as seguintes ilustrações para serem projetadas: personagens,

indumentárias, armas e acessórios, veículos ou meios de transporte, seja animal, mecânico ou eletrônico, aeronaves, cenários reais e fictícios, fauna e flora.



- **Personagens –** elenco do game, entre o herói, vilões e personagens secundários;

- **Indumentárias e armaduras –** figurino ou trajes dos personagens;

- **Armas e acessórios –** são equipamentos de luta, trabalho ou produção;

- **Veículos ou meios de transporte animal, mecânico ou eletrônico -** são os meios de transporte que os personagens podem usar;

- **Aeronaves ou naves –** são veículos de vôo interno ou externo que possam ser utilizados pelos personagens para voar dentro do mini-mudo ou fora do planeja, caso ocorra no game;

- **Fauna e flora –** estudo de animais, plantas, flores, etc;

- **Cenários reais e fictícios –** estudo do ambiente do jogo real ou fictício.

Criação de Elenco e Integração com MiniMundo

O projeto de um game com personagem normalmente é criado primeiro o personagem e depois são criados os outros personagens e é o próprio mundo em torno dele. Chamamos esse mundo em torno do personagem de minimundo, que é um mundo ou universo próprio do personagem. Normalmente o personagem principal é criado e depois é criado no o entorno do personagem, a história pode partir do herói e daí vem o resto histórico e a evolução do personagem. O personagem da Nintendo, o encanador Mario, primeiro foi criado e depois o seu universo com os seus inimigos, amigos, o mundo, o universo, a própria história. Dessa maneira podemos entender que os personagens que integram o ambiente

de game, podem ser atribuídos em uma história real, fictícia ou um meio termo dos dois. O elenco de um game pode ser dividido da seguinte maneira:



- **Herói ou Heróis (Personagem Principal) -** é o personagem inicial para o game;

- **Anti-herói ou Anti-heróis (Inimigos) –** é o personagem que luta, compete ou joga com o herói;

- **Aliados (Personagens Secundários) –** personagens que vão guiar o herói pelo jogo;

- **Animais e Criaturas –** são seres que fazem parte da fauna e flora do jogo, ou algum ser modificado geneticamente que pode ser um inimigo ou aliado;

- **Seres Humanóides –** são seres com aparência humana;

- **Seres Não- Humanóides –** são seres que não possuem aparência humana;

- **Robôs –** são todos os tipos de vidas mecânicas, eletrônicas ou digitais que possuem alguma inteligência artificial;

- **Personagens Extras –** são personagens que não têm funções diretas no game, porém precisam existir para povoar o jogo.

Jornada do Herói

A jornada do herói surgiu no livro de Joseph Campbell, chamado O Herói de Mil Faces, publicado no ano de 1949. Foi um livro que mudou a forma de construir história para as principais mídias atuais, partindo do cinema para os games, sendo aplicado em vários produtos da indústria criativa. A jornada do herói destacou doze

passos para uma jornada que aplica uma estrutura de roteiro, ajudando a entender uma evolução em sua jornada de vida, que modifica o perfil do personagem, transformando em um herói de mil faces como destaca o seu autor (Joseph Campbell). Nota-se que a ilustração 1 destaca como ocorre essa jornada do herói (Disponível em: https://expertdigital.net/a-jornada-do-heroi-pode-levar-seu-marketing-de-conteudo-a-novas-alturas/#gsc.tab=0).

Ilustração 1: A jornada do herói.



Fonte: Expert Digital. Disponível em: < https://expertdigital.net/a-jornada-do-heroi-pode-levar-seu-marketing-de-conteudo-a-novas-alturas/#gsc.tab=0 >. **(Acesso em 09/05/2023)**

Para entender cada etapa da jornada do herói, destacamos: O mundo comum, O chamado à aventura, Recusa do chamado, Encontro com o mentor, A travessia primeiro limiar, Provas, aliados e inimigos, Aproximação da caverna secreta, A provação, A recompensa, O caminho de volta, A ressurreição e O retorno com o elixir. A tabela 1 destaca as descrições de cada etapa da jornada:

Tabela 1: A jornada do herói.

Jornada do Herói	**Descrição**
1 - O mundo comum	Apresentação do personagem para sua jornada;
2- O chamado à aventura	Convocação para a jornada;
3 - Recusa do chamado	Pedido para não participar;
4 - Encontro com o mentor	Conhecendo o Mentor;
5 - A travessia do primeiro limiar	Início da jornada;
6 - Provas, aliados e inimigos	Conhecendo os amigos da jornada;
7 - Aproximação da caverna secreta	Chegada ao desafio;
8 - A provação	Luta, conflito, disputa final;

9 - A recompensa	Vitória na Luta, conflito, disputa final;
10 - O caminho de volta	Voltando para casa;
11 - A ressurreição	Reviver a nossa casa de forma diferença;
12 - O retorno com o elixir	Chegada em casa.

Fonte: próprio autor, 2023.

Exemplos práticos:

Para proporcionar uma compreensão mais aprofundada sobre o princípio da Jornada do Herói, seguem duas análises práticas que podem auxiliar na apreensão precisa deste conceito. Sugiro a atenta leitura do estudo 'A Desconstrução da Jornada do Herói: O Senhor dos Anéis', disponível através do link: [https://thescriptlab.com/features/screenwriting-101/12313-the-heros-journey-breakdown-the-lord-of-the-rings/].(Acesso em 09/06/2023)

Adicionalmente, recomenda-se a leitura de 'A Desconstrução da Jornada do Herói: Star Wars', cujo acesso se dá pelo seguinte endereço eletrônico: [https://thescriptlab.com/features/screenwriting-101/12309-the-heros-journey-breakdown-star-wars/]. (Acesso em 09/06/2023)

Esses estudos oferecem uma avaliação minuciosa das etapas envolvidas na jornada do herói dentro de duas narrativas populares, contribuindo para uma apreciação mais profunda deste conceito e inspirando a aplicação deste modelo em suas próprias criações.



Conteúdo Bônus

Recomendo o filme "Vídeo Games: O filme". O documentário de quase duas horas, lançado em 2014, acompanha o trajeto supersônico dos videogames, desde meros brinquedos eletrônicos até a sua inclusão em um universo totalmente novo de interações sociais.

Referência Bibliográfica

BARBOSA, R. M. (Coord.). **Aprendo com jogos.** Autêntica: 2014.

FIALHO, N. N. **Jogos no ensino de química e biologia**. Intersaberes: 2013.

SCHOTTLER, B. **Jogos de movimento para a 3.ª idade.** Vozes: 2018.

Ir para exercício